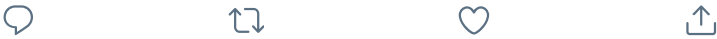
小島秀夫 @Kojima_Hideo

年下のゲームクリエーターや映画監督、漫画家、小説家等のアーチスト達(30代〜40代)が口を揃えていうのは、「自分が子供の頃に強烈な衝撃を受け、この道、クリエーターになるきっかけになったのは、MGSではなく、SNATCHERです」と。伊藤さんもそんなことを言ってたw

Traducir Tweet

9:20 a. m. · 23 dic. 2013 · Twitter for iPhone

91 Retweets **87** Me gusta

小島ぴろし-28 @p_kojima0715 · 23 dic. 2013

En respuesta a @Kojima_Hideo

@Kojima_Hideo 僕の場合は「MGSに衝撃を受け、SNATCHERやPOLICENAUTSでクリエイターを目指そうと強く思うようになり、クリエイターになる為の修行をしている」といったところでしょうか。
何にせよ、監督の影響力は言葉では言い表せないほど凄いですね！

もとしん @_motoshin · 23 dic. 2013

En respuesta a @Kojima_Hideo

@Kojima_Hideo サイバーパンクの原体験なのだと思います。年齢的にまだ小中学生くらいだったのでブレードランナーよりもスナッチャーが先でした。で、高校生か大学生くらいの時にギブスンを読む......という流れかと。やっぱり最初に触れたものは強烈です。

時雨 朝 @asa_sigure · 23 dic. 2013

En respuesta a @Kojima_Hideo

@Kojima_Hideo 自分はアーティストとかでは無いけど、ミリタリーな趣味のきっかけになったのはMGSだったと記憶してます。

ふーくん @Futokun · 23 dic. 2013

En respuesta a @Kojima_Hideo

@Kojima_Hideo メタルギアもオープンワールド化することですしスナッチャーのネオコウベシティもオープンワールド化してその中で暮らしながらスナッチャーを見つける様なゲームを遊んでみたいです

Personas relevantes

小島秀夫 @Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている